

Praktische informatie

Organisatie

Specifieke lerarenopleiding gezondheidswetenschappen

Datum

Woensdag 24 februari 2010, van 14u30 tot 18u

Plaats

Campus Gasthuisberg, O&N2, Herestraat 49, Leuven

Cursusgeld

Gratis

Inschrijving

Elektronische registratie via:

<http://www.kuleuven.be/admin/al/niv3pbis/nascholingen/gw01/gw01.htm>

Meer info ?

Verantwoordelijke: prof. dr. Nathalie Charlier

Nathalie.Charlier@pharm.kuleuven.be

Uiterste inschrijvingsdatum: 5 februari 2010



SLO gezondheidswetenschappen
Herestraat 49 bus 522, 3000 Leuven
Tel. +32 (0)16 32 34 53
<http://www.kuleuven.be/alo/>

KATHOLIEKE UNIVERSITEIT
LEUVEN

KATHOLIEKE UNIVERSITEIT
LEUVEN

Studiedag: Activerend leren in de gezondheidswetenschappen

woensdag 24 februari 2010

Leuven



Specifieke lerarenopleiding gezondheidswetenschappen

Situering

De specifieke lerarenopleiding gezondheidswetenschappen (SLO GZW) aan de K.U.Leuven:

- leidt masters (en licentiaten) in het biomedische studiegebied op tot leraar,
- verzorgt nascholingsactiviteiten voor leraren en docenten werkzaam in het gezondheidswetenschappelijk onderwijs
- verricht didactisch onderzoek m.b.t. het gezondheidswetenschappelijk onderwijs

In de optiek van de nascholing nodigen wij u graag uit op de studienamiddag 'activerend leren' specifiek gericht op het gezondheidswetenschappelijk onderwijs.

Doelstelling

Activerende werkvormen voorstellen en toepassen in het gezondheidswetenschappelijk onderwijs om leerkrachten te inspireren in hun dagdagelijkse praktijk.

Doelgroep

Vakleerkrachten/docenten in het domein van de gezondheidswetenschappen

Voor de stagebegeleiders van onze student-leerkrachten:

De SLO GZW hecht veel belang aan een goede samenwerking en verstandhouding met de perifere stagescholen. Als dank voor de stagebegeleiding tijdens het academiejaar 2008-2009, bieden wij u aansluitend op deze studienamiddag een diner aan in de Faculty Club (Groot Begijnhof).

Programma

14u30	<i>Onthaal met koffie</i>
15u	<i>Verwelkoming</i>
15u15	Plenaire lezing: Zelfontdekkend leren via activerende werkvormen
16u	Workshop 1 naar keuze
17u	Workshop 2 naar keuze
18u	<i>Receptie</i>
Doorlopend: demo-room Games-based learning	

Workshops naar keuze (max. 2 te kiezen)

* Elektronische leeromgevingen en ICT

Leeromgevingen trachten een diversiteit aan leeractiviteiten uit te lokken. Steeds meer zijn er elektronische middelen ter beschikking die hier behulpzaam kunnen zijn. Het gaat over relatief eenvoudige programma's die kunnen helpen om deelvaardigheden in te oefenen. Het gaat ook over omgevingen die de realiteit weerspiegelen en die via simulaties leerlingen/studenten de kans bieden in een 'veilige' en uitdagende omgeving hun vaardigheden (omgaan met patiënten, inschatten van problematische situaties) verder te ontwikkelen. Kenmerkend voor de meer recente leeromgevingen is dat ze niet alleen informatie aanbieden en interactief de verwerking ervan ondersteunen. Ze bieden leerlingen/studenten ook de kans om met elkaar (en met de leerkracht) aan de slag te gaan. In deze workshop komen het brede gamma van elektronische omgevingen aan bod. We bieden een theoretisch kader en de kans om met concrete leeromgevingen aan de slag te gaan.

* Peer-assisted learning (PAL)

De laatste jaren worden peers of medestudenten steeds vaker met succes ingezet in het leer- en onderwijsproces. Leerkrachten of docenten en onderwijscoördinatoren raken steeds meer overtuigd van de kracht van Peer Assisted Learning (PAL). PAL omvat

allerhande strategieën waarbij personen uit eenzelfde sociale groep elkaar ondersteunen tijdens het leren en tegelijkertijd ook leren: een win-win situatie voor beiden. Deze workshop beoogt jou op een gevarieerde en activerende manier kennis te laten maken met deze veelbelovende trend uit de hedendaagse onderwijspraktijk. Na een korte introductie in dit boeiende onderwijsconcept, zullen enkele praktijkvoorbeelden de revue passeren die specifiek voor jouw setting als inspiratiebron kunnen fungeren. Bovendien wordt ook stilgestaan bij de implicaties die PAL voor de diverse betrokkenen met zich meebrengt. Kortom, deze workshop zal tal van PAL-ideeën en suggesties aanleveren die je zelf mee naar de eigen klaspraktijk kan nemen.

* Activeren van het reflectief ervaringsleren

Leren gebeurt niet door iets te ervaren, maar door over deze ervaring na te denken. Dit geldt des te meer voor het leren in stagesituaties, waarin leerlingen/studenten hun eerste ervaringen opdoen met het beroepenveld, met de bedoeling uit de praktijk te leren. De stagebegeleider heeft hier een belangrijke rol in het stimuleren en ondersteunen van deze systematische reflectie. In de workshop komen de volgende vragen aan bod: wat maakt terugblikken tot "systematische" reflectie? Waarom is deze systematische reflectie belangrijk? Wat is de inhoud van deze reflectie? En wellicht de meest pertinente vraag: hoe kan je als begeleider deze reflectie bij je stagiair stimuleren?

* Games-based learning (GBL)

Games en spellen worden vaak gekoppeld aan ontspanning en plezier. Wanneer plezier wordt toegevoegd aan educatie, blijkt de motivatie om te leren sterk toe te nemen. Games en spellen kunnen dan ook een educatieve meerwaarde bieden in de ondersteuning van het onderwijs en het leerproces. In deze workshop gaan we na hoe het concept van 'games-based learning' impact kan hebben op het leren en het onderwijzen. We situeren het concept in een didactisch kader en exploreren voorbeelden van spellen en games in het domein van de gezondheidswetenschappen. Aansluitend kunnen in de demo-room enkele spellen en games worden uitgetest.